Mensile - Anno III - N. 29

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

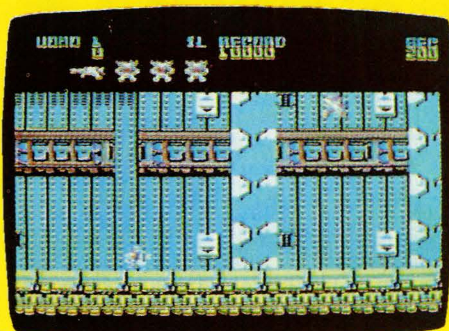
1 INFILTRATION
2 FUN TRIP
3 SHIP
4 SOMMOSSA
5 RALLY
6 GALAXY
7 GULP
8 ELI-RAID
9 HUNT UNIT
10 BILLY BEER
11 BOXING
12 DEEP RIVER
13 MAGICAL
14 PHASOR
15 DIE
16 MONEY
17 HALF PENNY
18 UNTIL
19 ON ROLL
20 ACE
21 SING SONG
22 ROLLEY
23 DEAR MAD
24 RODEO
25 GUERRA NAVALE
26 RUNNER
27 S.O.S.
28 NEMBULUS
29 MAMA'S LOVE
30 GUERRILLA

FANTASIE SFRENATE

Il bello del computer è che con un po' di fantasia si può veramente fare di tutto. Si può, infatti, immergersi nell'atmosfera ricca di mistero e fantasmi di Beyond the Ice Palace oppure sghignazzare con Gianna e sua sorella oppure cimentarsi nella gara contro il tempo del nostro tedoforo nordafricano. Così come si può giocare a North Star perdendosi tra stelle e meteoriti. Più classico e vicino agli istinti omicidi Gamma Strike e anche meritevole di recensione quel Netherworld che si riallaccia a strane storie di alieni.

HIT PARADE N. 29 - Periodico mensile - Dicembre 1988 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02-8467545
Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

INFILTRATION



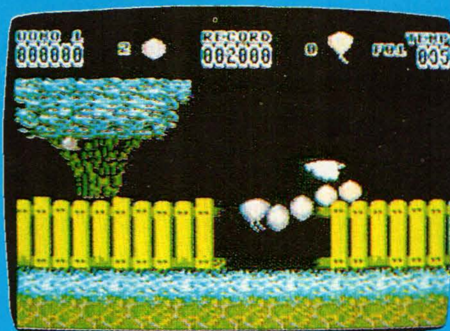
Non contento del grado raggiunto dopo l'ultima promozione il tenenete Becker ha deciso di approfondire le sue conoscenze per essere sempre più specializzato nella guerra d'assalto. Appartiene ad un gruppo che si occupa di ripristinare la pace sui pianeti caduti nelle mani di malvagi dittatori e gli sarebbe molto utile imparare anche a sconfiggere i nemici asserragliati all'interno di edifici vitali. Impersonando la sua parte, fai le tue esperienze nel tentativo di impadronirti della torre di controllo, sgombrandola naturalmente di quanti se ne sono impossessati in precedenza. Distruggi tutti gli interruttori degli elevatori e delle navette mobili, perché anche i tuoi nemici non possano più servirsene, intercetta le azioni standard per ridurli allo stremo delle forze e poi fai di tutto per portare a termine la tua missione.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

C pausa si/no

FUN TRIP



Solo la mente di uno svitato poteva generare un gioco come questo e 'svitati' come lui saranno tutti quelli che si divertiranno a far saltare le palle di questo serpentoide su e giù per il bosco. Solo abilità e prontezza di riflessi saranno le doti necessarie, poca cosa direte voi, a portare a termine questo gioco: facendo saltare le vostre palle dovrete fare punti raccogliendo le sfere appese agli alberi, calpestando i fiori carnivori, ma solo quando hanno la bocca chiusa, ma evitando anche tutto quanto si muove o perderete, uno alla volta i vostri palloncini, rimanendo con un pugno di mosche. Terminato uno schema, il gioco prosegue più veloce e difficile. Buon divertimento!!!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SHIP



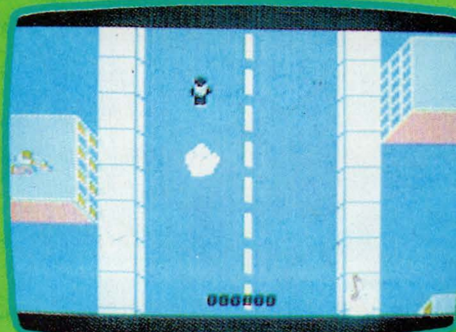
Alla fine della durissima preselezione tra tutti gli aspiranti cadetti venuti da ogni mondo delle 3 galassie dell'Impero tu e pochi altri siete tra i piloti ammessi alla selezione finale per diventare i cadetti della Top Gun spaziale. Ma la prova finale sarà durissima e contrariamente alle precedenti non sarà più una simulazione di battaglia, ma una vera e propria azione decisiva dove un errore potrà esserti fatale. Dovrai pilotare la tua navetta sfruttando con perizia le correnti gravitroniche ascensionali oppure agganciando una magnetosfera gravitazionale lanciarti in volo planato. Ad ogni bersaglio rilevato scatenerai la reazione di alieni robotici con i quali dovrai ingaggiare una battaglia reagendo nel modo più adatto alla situazione. Ricordati che la tua navetta sarà quasi priva di mezzi di propulsione propri e che per muoverti dovrai saper sempre sfruttare le risorse sparse nel poligono di prova.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP pausa
FUOCO inizio gioco

SOMMOSSA



Proprio quando un leader di colore ha dovuto ritirarsi dalla corsa per la Casa bianca ecco che questo gioco vi farà vivere negli Stati Uniti d'America la rivolta dei negri contro il Ku Kluz Klan, quasi che l'autore abbia voluto pensare alla rivolta dei negri sudafricani che non hanno avuto grande appoggio dall'America. Tre membri di questa organizzazione segreta con ancora addosso il loro abbigliamento abituale vengono isolati ed attaccati da orde di negri inferociti armati di fucili a ripetizione. I nostri incappucciati dovranno quindi difendersi dagli attacchi ma con il solo ausilio delle pietre che raccoglieranno sul loro cammino, ma per non venire penalizzati dovranno fare attenzione a non colpire i passanti inermi che si verranno a trovare inconsapevoli nel bel mezzo della lotta. Il gioco si articola in varie fasi, sempre più difficili da superare e scopo naturalmente è rimanere in vita e vincere la sommossa.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

RALLY



L'emozione di trovarsi alla guida di una potente auto da rally è quello che proverete non appena questo gioco gira sul vostro CBM-64. Dopo aver atteso l'apparire del verde sul semaforo di partenza potrete iniziare la vostra gara su un circuito di montagne circondato da alti alberi. Su tutto il percorso non sarete però soli, come nella realtà vi troverete nella situazione di dover superare o essere superato dagli avversari e a dover giocare il tutto per tutto per tenere la vostra posizione. Muovendo il joystik indietro cambierete verso una marcia più alta mentre con la joystick avanti scalerete. Avrete a disposizione una certa quantità di carburante attenzione quindi ad evitare le accelerate inutili o non arriverete alla fine del percorso. Buona fortuna, il podio vi attende.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

GALAXY



Non c'è proprio nulla da fare, certi alieni non vogliono proprio capire di non essere desiderati! Malgrado le numerose batoste, eccoli infatti lì, alle porte del nostro sistema solare dove hanno installato un avamposto supercorazzato. Per porre fine a questa ennesima minaccia la federazione ha incaricato il suo più abile pilota di caccia interstellari di disintegrare l'avamposto nemico. Giunto all'atteso rendez-vous al nostro eroe non resta quindi che inserire i laser nucleonici e colpire tutto ciò che si muove o che potrebbe essere potenzialmente pericoloso. Ma questa volta gli alieni saranno agguerritissimi e memori delle sconfitte precedenti faranno di tutto per spuntarla. Riuscirai anche questa volta a salvare il tuo pianeta natale?

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

GULP



Difendi il bell'allegro dal cattivo muggitore per mezzo del nero verrucoso, che tuttavia si trasforma in un morto se non viene nutrito dal fattorino con i panini rossi, nel caso che il bagnato zong non abbia già suonato il dong nel pong, attraverso cui la signora verde diventa una scrofa blu. Prendi con il gatto il tesoro e distruggi così la verruca. Sfrutta l'incendio del lampo ai piedi del tempio e usa il timbro per non ricevere bubboni dalla mazza della civetta. Sfuggi la grotta con la flotta, ma distruggi prima le fauci del cane. Salta, dopo aver scacciato con i botti gli ottentotti dalla grotta e libera l'allegro con la macchina, ma non prima di aver combattutto con la signora Halle e i suoi pazzi troll.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO musica/effetti sonori

ELI-RAID



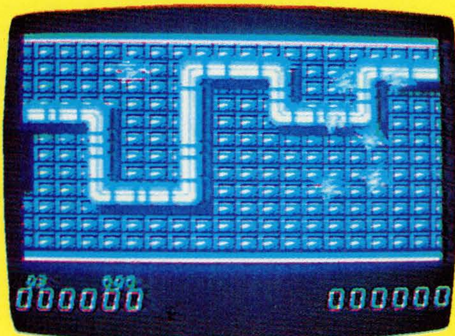
Siete un membro dell'organizzazione "Chopper Squad" un gruppo di elite relativamente piccolo di specialisti che sono stati addestrati con navi spaziali ed armi estremamente sofisticate. Il gruppo è stato formato per proteggere la Terra contro i pericoli extraterrestri. Drats, comandante delle forze aliene, ha l'intenzione di attaccare all'improvviso la base di "Chopper Squad". Il vostro compito è ovviamente parare il pericolo, salvare gli umani dai tank alieni e distruggere le unità nemiche. Ricordate che per potere accumulare energia dovete distruggere a colpi di laser le navi aliene; inoltre per poter volare alla quota dei tank, praticamente raso terra, dovete distruggere le astronavi madre ed in seguito abbattere la navicella che viene espulsa dopo la loro distruzione. Il destino degli uomini sulla Terra dipende da voi!!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO inizio gioco
FUOCO inizio partita

HUNT UNIT



Il mondo ormai dipende per la fornitura dell'energia elettrica necessaria alla sua sopravvivenza dalle centrali nucleari; il petrolio è infatti quasi giunto alla fine e viene utilizzato solo per la produzione di materie plastiche. Proprio per questa loro vitale importanza le centrali nucleari sono considerate preziose e sorvegliate a vista, perché nessun sabotatore possa infiltrarvisi e renderle inagibili per poter ricattare i governanti. Giunti dal lontano pianeta Vostron II, degli alieni desiderosi di imporre la loro supremazia sulla Terra sono riusciti ad impossessarsi di una di queste centrali. Il tuo compito consisterà nell'avventurarti nel covo nemico e cercare di stanare tutti i tuoi avversari eliminandoli totalmente, dimostrando a tutto l'Universo come sia impossibile farla in barba alla Terra.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	vite illmitate
RUN/STOP	pausa on/off

BILLY BEER



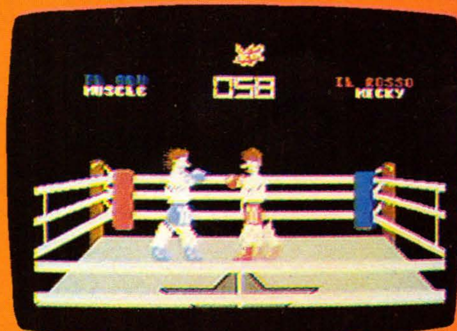
Billy è ubriaco e il ritorno a casa ebbro di birra non è facile, specie se si ha a che fare con vigili, passanti e mostriciattoli abitatori del parco cittadino.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	un giocatore
F3	due giocatori
FIRE	gioco/pausa

BOXING



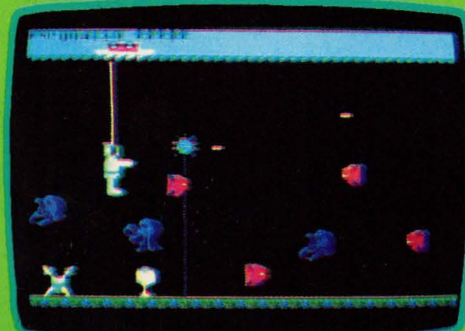
Ecco l'occasione per disputare un incontro di boxe con un amico o il computer. Non dimenticarti di dosare l'adrenalina che dà energia ai concorrenti.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

1-2	nr. giocatori
1-2-3-4	energia
RESTORE	riparte

DEEP RIVER



I fondali marini sono carichi di tesori ma anche zeppi di pericoli. Se ne è accorto il nostro sub che si difende da squali e piovre con il suo piccolissimo fucile.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

[	alto
/	basso
Z	sinistra
X	destra
SPAZIO	fuoco

MAGICAL



Da circa 100 anni quello che una volta era il bellisimo regno di Platinia è ora soggetto alle malefiche leggi dello stregone rosso. Le stanze da ballo del castello, dove venivano celebrate graziose feste, sono state trasformate in prigioni e i paesi e le città sono deserte e molto simili a cimiteri. Tu eri il piccolo apprendista dell'unico mago rimasto, che purtroppo non è sopravvissuto a lungo ai demoni, ma prima di morire egli ti aveva insegnato diverse magie, anche se lo stregone rosso aveva distrutto tutti i libri magici. Dopo la morte del tuo maestro hai trovato una pergamena, la mappa dello stato, e un vecchio libro dal quale hai appreso che per ridare fulgore a Platinia dovrai trovare i 6 occhi del sapiente e rimetterli al loro posto nella statua di pietra. Ma per far ciò dovrai girare tutta Platinia, cercando cibo, armi e liberando prigionieri ma stando soprattutto attento ai nemici. Man mano che proseguirai nel tuo cammino, acquisirai esperienza e sarai in grado di pronunciare magie sempre piú potenti per portare a termine piú facilmente la tua missione. Ricorda che per gettare un incantesimo dovrai da fermo premere il fuoco e muovere la joystick fino alla magia desiderata.

TASTI

JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO pausa/inizio gioco
F1 reset

PHASOR



Su 61 Cygni è da tempo in atto una guerra tra savorgnani e nasteliani per impadronirsi delle scorte di minerali preziosi contenute nei magazzini sotterranei. Tu fai parte di una squadriglia di caccia che ha il compito di sorvegliare uno dei quadranti, affinché gli alieni amanti del combattimento non vi attacchino, ma soprattutto non giungano fino alla superficie del pianeta sulla quale purtroppo i sistemi di difesa sono abbastanza insufficienti. Combatti strenuamente perché anche da te dipende il futuro non solo di 61 Cygni, ma di tutta l'umanità. Usa i potenti phasor del tuo mezzo per distruggere il nemico e senz'altro otterrai enormi e ambiti riconoscimenti.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

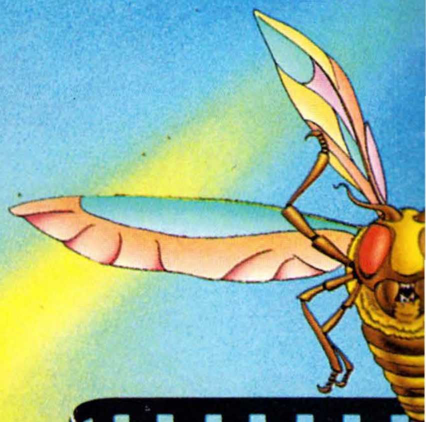
OGNI MESE

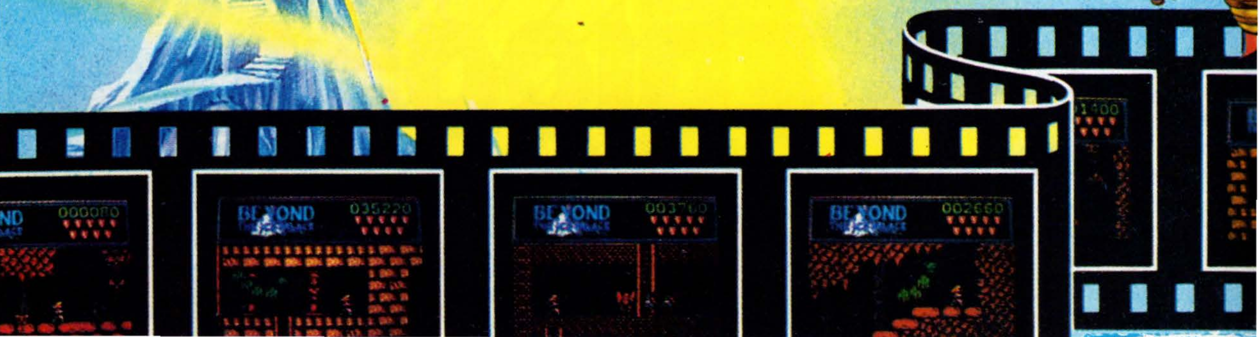


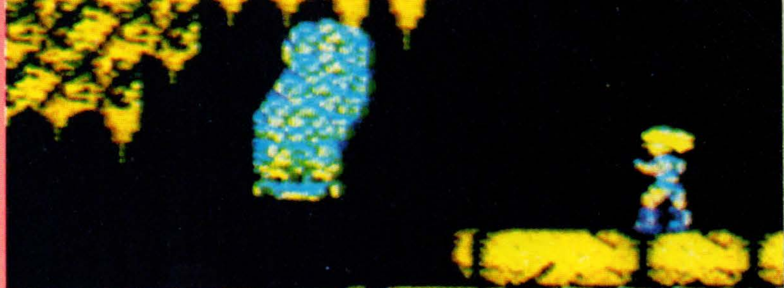
IN EDICOLA

BEYON
THE ICE PAL









Secondo le istruzioni, la leggenda ci parla di un paese mistico della fantasia e della magia, con spiritelli e fantasmi... e *Ghosts and Goblins* riassume abbastanza bene *Beyond The Ice Palace*. Sì, ancora una volta la formula classica della Capcom è stata riesumata e rianimata. Lo scenario è abbastanza semplice; il giocatore prende il controllo di una bellezza bionda con gli stivali che ha deciso di sfidare, da sola, le forze demoniache che infestano la foresta e di rispedirle nel luogo da dove sono arrivate. Questo compito difficile implica l'attraversamento di uno sfondo a movimento multidirezionale di piattaforme e scale, e la cattura di piccole delizie come draghi volanti (in una situazione non molto diversa dalla sequenza finale di *Ghosts 'n' Goblins*), una strega demoniaca e una gran quantità di grassoni che rimbalzano per la ciccia (non saprei come definirli altrimenti).

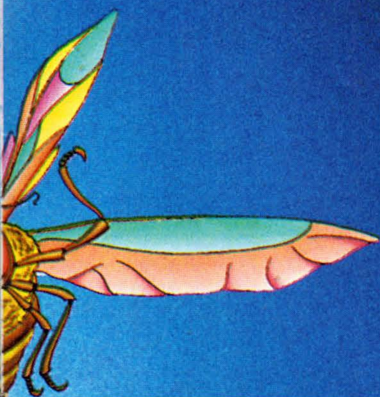
All'inzio del gioco l'eroina può scegliere fra tre armi. Sono tutte diverse e variano dalla mazza, utile per qualsiasi situazione, che viene lanciata verso gli avversari che si avvicinano, a una spada veloce ed eccezionale, che serve solo per affettare i mostri demoniaci e aprire loro il ventre.

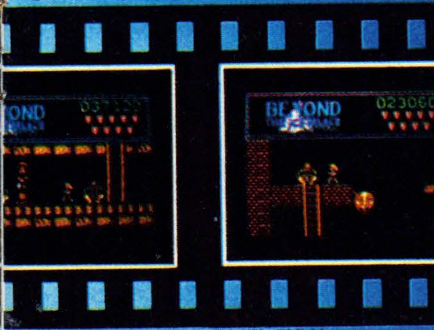
Per pareggiare i conti ci sono anche due spiriti della foresta che sono a tua disposizione e che puoi richiamare nei momenti di stanchezza per distruggere tutte le creature che si trovano sullo schermo. In pratica mi è sembrato che quei visi sospesi e ghignanti non servano granchè, anche perchè vagano dovunque lasciando tutti sani e salvi.

Dopo che hai scelto l'arma arriva il momento di cominciare la ricerca vera e propria, e qui ti accorgi che il gioco infuria. Da qualsiasi punto sbucano fuori creature che non ti lasciano la minima possibilità di reagire e me ne è addirittura apparsa una sulla testa! Un altro fattore fastidioso si rivela quando ti arrampichi sulle scale; non sempre gli spiriti si spostano con lo schermo, per cui scompaiono a e riappaiono poi, non si sa dove, provocando anche qui la morte istantanea. Questo modo di giocare a colpisci e perdi diventa incredibilmente noioso e il fatto che tu parta con nove vite è solo una piccola consolazione; ti può succedere di giocare una volta e riuscire ad attraversare vari livelli senza morire neppure una volta, e alla giocata successiva perdi tutte le vite prima ancora di arrivare al primo ostacolo.

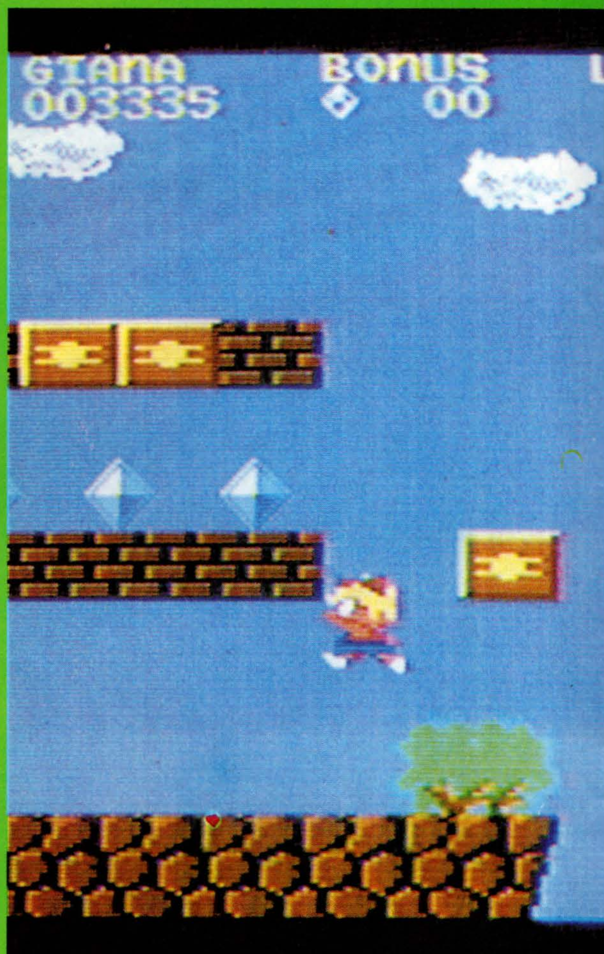
Un'altra oppressione è la sequenza della morte. Quando la bionda muore per mano di qualche brutto omaccione, la capovolge e il suo "spirito" vola via. È molto carino, ma prende molto tempo e interrompe il flusso del gioco, soprattutto se consideri quante volte puoi morire.

È una vergogna che ci siano questi momenti noiosi, perchè sminuiscono proprio molto il gioco. Tutti gli altri aspetti sono buoni; gli sfondi sono ricchi di colori, le figure sono ben disegnate e animate (soprattutto l'eroina) e la colonna sonora è d'atmosfera, ma così com'è, *Beyond the Ice Palace* manca un po' di potenziale.





Great Sist



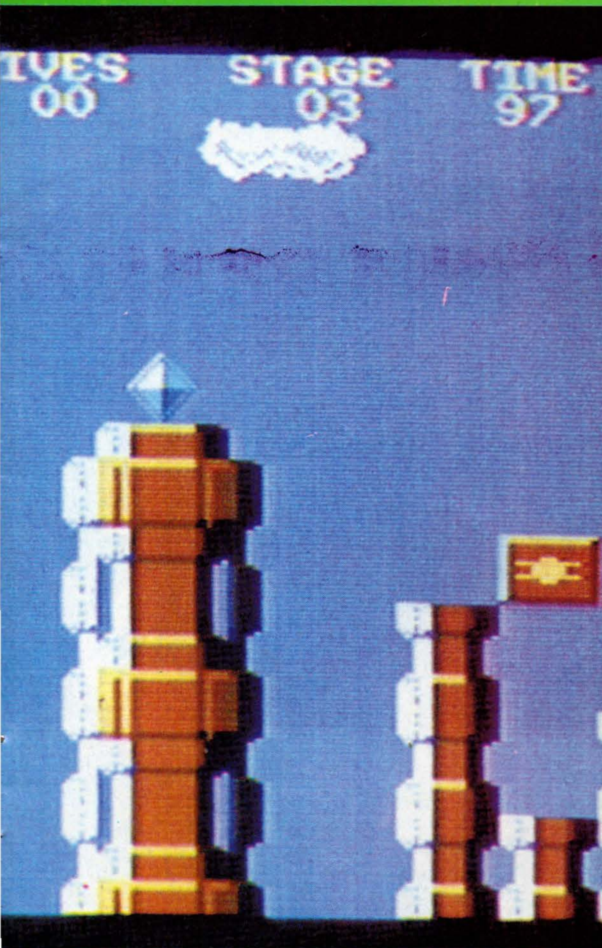
Se hai provato molta invidia per i tuoi amici che possedevano un Nintendo e non sognavi altro che una versione per il 64 di *Super Mario Bros.*, *Great Giana Sisters* è quello che fa per te. Giana e sua sorella Maria sono entrate in un mondo di sogno con la strana frenesia di raggiungere al piú presto il lato opposto. Come ci si può tranquillamente aspettare da un sogno, le due sorelle sono in grado di fare salti e raggiungere altezze da vertigini, indispensabili per poter arrivare sulle piattaforme presenti nel mondo dei sogni. Oltre ad evitare i baratri fra una piattaforma e l'altra, il tuo problema principale è di evitare gli occhi cattivi, le aragoste e altri mostri ingombranti.

Dei blocchi speciali segnati con delle stelle brillanti, possono essere colpiti con la tesa per ottenere simboli di bonus. Il primo conferisce a Giana o a Maria una pettinatura a capelli in piedi permettendo loro di raccogliere i mattoni normali. La maggior parte di essi saranno ridotti in polvere mentre alcuni producono diamanti o si trasformano in ciotoli che cadono al suolo. Questi ciotoli possono essere utilizzati come gradini per raggiungere i blocchi segreti invisibili che ti danno piú gemme. Hai a tua disposizione tre livelli di forza di fuoco, oltre a articoli magici per congelare o uccidere i cattivi, darti invulnerabilità al fuoco o vite supplementari. In generale i buchi nel pavimento devono essere saltati, ma di quando in quando ti può capitare di trovarne uno che porta ad una stanza segreta, piena di pietre prezio-

Giana

ters





se. Queste stanze e i blocchi invisibili ti danno qualcosa per cui andare avanti anche quando hai già visto tutto.

L'esplorazione del paesaggio in movimento è un compito già piuttosto complesso, con la difficoltà impostata in modo tale da lasciarti sempre qualcosa da scoprire ad ogni nuova giocata. Poichè i livelli sono trentadue, non ci sono molte variazioni fra gli uni e gli altri, anche se di tanto in tanto vengono introdotti nuovi ostacoli per mantenere vivo l'interesse.

Giana Sisters si basa piú sul suo senso dell'humor molto vivace che sui grafici dettagliati, per attirare i giocatori. Gli schemi di piattaforme, che sembrano semplici ma sono ben pensati, costituiscono la maggior parte dello sfondo, che viene solo interrotto di tanto in tanto da funghi occasionali o da gruppetti di alberi. Nel disegno dei cattivi ci sarebbe forse voluta un po' più di immaginazione, sembrano abbastanza degli alieni. La musica ritmata che fa da sfondo si accompagna molto bene con lo spirito generale del gioco.

In questo momento uno dei miei giochi preferiti è *Pacland*, e *Giana Sisters* è in uno stile molto simile; è ricco di colori, spensierato e divertente. La sua semplicità lo fa sembrare, all'inzio, un po' noioso, ma non dubito che sarà uno di quei giochi che possono durare molto piú a lungo di altri.

Giana Sisters, come gioco di piattaforma semplice, è proprio grande e ha inoltre una nuova profondità con tutte quelle sorprese di gemme segrete.

GAMMA STRIKE





Se hai voglia di avere un gioco per il computer diverso dai soliti, *Gamma Strike* della Gamesware è quello che fa per te perchè invece di farti semplicemente sedere davanti allo schermo e muovere il joystick, ti dà la possibilità di essere effettivamente coinvolto nell'azione.

Il package di *Gamma Strike* è composto da una cassetta con tre giochi, una gran quantità di pallini, due armi, una copertura di scorta e un bersaglio. Un cavo di due metri collega il bersaglio con la user port del tuo 64. Tutti e tre i giochi ti chiedono di sparare al bersaglio e gli effetti dei colpi variano a seconda del gioco.

Competition Shoot out è il primo esercizio di fuoco. È molto semplice e il computer genera semplicemente gli effetti sonori e la tabella dello score. Ci sono pochi grafici da descrivere, solo uno schermo pieno di numeri.

C'è invece qualcosa di molto interessante nel secondo gioco, *Voyager 19*. Due navicelle, una per ogni lato del grosso bersaglio, corrono sullo schermo. Piú precisi sono i colpi, piú rapidamente si muovono le navicelle. L'annuncio della vittoria è parlato ma la qualità della parlata è un po' terrificante. È molto piú attraente del primo grazie ai suoi grafici molto colorati. Il terzo gioco si apre con un semplice shoot'em up controllato dal joystick. Qui devi colpire un dato numero di alieni prima di incontrare il grande cattivo. Arrivato a questo punto vedi il grande alieno pronto a estrarre la sua pistola. Appena lo vedi spara al bersaglio, per ucciderlo prima che ti colpisca.

Dal punto di vista della programmazione nessuno dei tre giochi è di gran valore, ma lo sono tutti in modo sufficiente da darti un buon diversivo rispetto ai soliti shoot out. Il disegno dell'arma avrebbe potuto essere piú bello; se riesci a tenerla nella maniera goffa suggerita dalle istruzioni, puoi utilizzarla bene, ma se la tieni in un altro modo si rompe facilmente. A parte le armi, il tutto mi sembra molto divertente. Penso che sia diretto soprattutto ai rappresentati giovani del mercato dei giochi, per i quali un'arma non deve essere un problema e che forse riescono a divertirsi di piú.

Dobbiamo fare i nostri complimenti alla Gamesware per aver cercato di fare qualcosa di diverso. Il prezzo è forse un po' alto, ma considerando che si tratta di una vera novità e che contiene anche una parte dell'equipaggiamento, può essere accettabile. Non ci sono dubbi che i piú giovani si divertiranno.


NORTHS



Lo scenario di un altro gioco ci propone una illustrazione fosca (ma chi lo sa, magari anche realistica) del futuro: nell'anno 2499 la Terra, sovrappopolata, è in un periodo di carestia, per cui gli Earth Lords hanno costruito una stazione spaziale studiata per la produzione rapida di alimenti nutrienti. Ma nel momento in cui si credeva che il mondo fosse ormai stato salvato, una razza aliena ha invaso la stazione e ha distrutto i sistemi di sostentameno per la vita, uccidendo tutti i presenti.

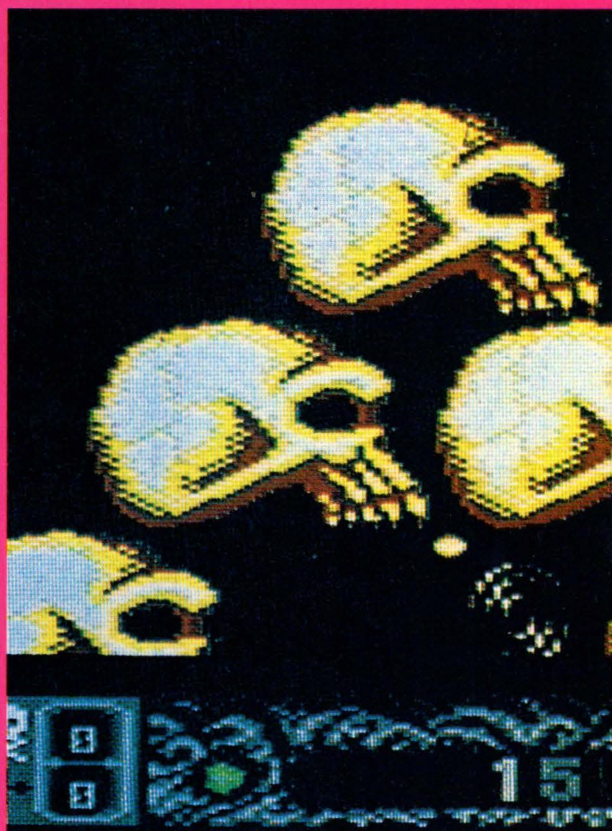
Non so perchè non possano inviare un esercito o qualcosa di simile per sistemarli, ma preferiscono mandare te in una missione solitaria per riconquistare la stazione e salvare il mondo (lo puoi fare, o forse no!). Hai il vantaggio di un'arma robotica che può essere estesa un po' per picchiare i cattivi. Alcuni altri aggeggi robotici ti danno la capacità di saltare più di due volte la tua altezza.

In stile molto simile a *Venom Strike Back*, questo *North Star* viene giocato su livelli di piattaforme e abissi a movimento orizzontale. Gli alieni che hanno invaso la stazione brulicano nella zona e uccidono con l'elletricità qualsiasi salvatore terrestre al semplice contatto. Se tieni il tasto continuamente premuto, il tuo braccio rimane steso davanti a te, e ti resta solo il problema di saltare da una piattaforma all'altra. Uno dei problemi è di non cacciarti direttamente in mezzo agli alieni. Ti capiterà di morire molto spesso perchè la velocità del movimento laterale e degli alieni è alta. La difficoltà è ancora aumentata dal fatto che gli alieni ti uccidono quando ti trovi su una piattaforma sopra di loro.

Ma quale gioco potrebbe essere completo senza armi supplementari? Anche da questo punto di vista *North Star* è in regola. Ce ne sono cinque che puoi raccogliere lungo la tua strada. Mentre i grafici sono molto colorati e precisi, la musica e gli effeti sonori sono da dimenticare e in genere *North Star* mi ricorda veramente molto il recente *Venom Srikes Back*, sempre della Gremlin. Per gli occhi è molto più facile e i grafici sono colorati in modo più raffinato. Anche dal punto di vista del gioco vero e proprio si assomigliano molto. Le corse, i salti sulle piattaforme e le sparatorie contro gli alieni non sono variati. Se Venom ti era piaciuto, allora ti varrà la pena di dare un'occhiata anche a *North Star*, molto simile ma con un po' più di eleganza. Il problema è che non c'è proprio niente di veramente nuovo o particolarmente interessante. Nessuna esplosione decente, e nemmeno effetti sonori, grossi personaggi o qualcos'altro un po' fuori dall'ordinario. È triste perchè è chiaro che le idee ci sono ma non è stata liberata l'immaginazione per creare qualcosa di fuori dalla norma.



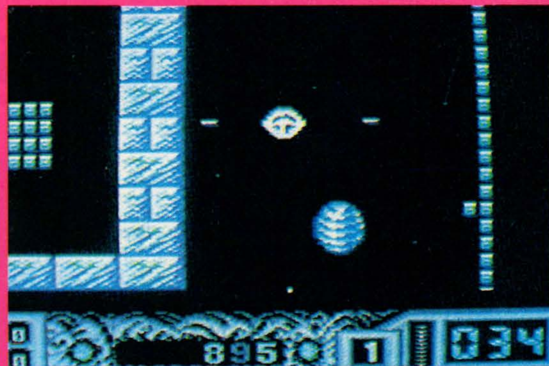




L'ultimo gioco di avventura tridimensionale della Hewson vede il giocatore intrappolato in un modo alieno pieno di incantesimi e di creature meravigliose. L'unico modo per scappare da questa prigione fantastica è di riuscire a raccogliere una quantità sufficiente di denaro locale per pagare il riscatto.
Il sistema monetario degli alieni è basato sui diamanti, e sono questi quelli che devi raccogliere in ogni paesaggio per poter passare allo schermo seguente.
Ogni paesaggio si muove in modo regolare in otto direzioni e ha una serie di strutture simili a labirinti che devono essere superate durante la ricerca del contante.
Disseminati in tutto l'ambiente, troverai una gran varietà di pericoli che sono lì per minacciare il benessere della navicella del giocatore. Dei "Demos" statici liberano bolle acide, le teste di capra sputano fuori sangue acido, i generatori degli alieni producono piccole schifezze e mine galleggianti che vagano nel paesaggio in una missione tutta loro. Tutti gli alieni sono mortali al solo tatto e al contatto riducono le difese della navicella; dopo 12 colpi la navicella sparisce, a ogni colpo successivo viene distrutta una delle tre navicelle del giocatore. A volte, quando colpisci un alieno, ottieni una icona lampeggiante, il cui effetto varia a se-

NETHER





conda della sua forma. Puoi ottenere punti supplementari, la capacità di uccidere i demoni con il semplice contatto, vite supplementari, invulnerabilità ma anche uno o due effetti svantaggiosi.
Nel paesaggio si trovano anche delle clessidre che puoi raccogliere per aggiungere 30 secondi al tuo timer che, quando raggiungere lo zero, ti segnala la perdita di un'altra navicella. Alcuni teleporti disseminati nel paesaggio ti permettono maggior facilità di movimento all'interno del livello corrente. Devi tuttavia imparare attraverso prove ed errori, dove si trova l'esatto punto di uscita.
Fra un livello e l'altro è inserito uno schermo di intervallo, e se lo risolvi ti guadagni una vita supplementare. Di solito si tratta di un rompicapo nel quale devi produrre i diamanti mettendo insieme in modo esatto gli oggetti che hai a disposizione.
Netherwold è un prodotto molto scorrevole, dalle voci di chitarra della musica del titolo, al movimento scorrevole e regolare, ai grafici splendenti. E pur non essendo completamente originale come soggetto (ha qualcosa di *Boulderdash*, *Zynaps* e *Quedex*, anche se poco) la miscela finale di labirinti, rompicampi e azione si rivela un buon passatempo e qualcosa di diverso.

RWORLD
RWORLD
RWORLD

QUESTO MESE IN EDICOLA

IL NUOVO NUMERO DI

32 PAGINE A COLORI PER IL 64

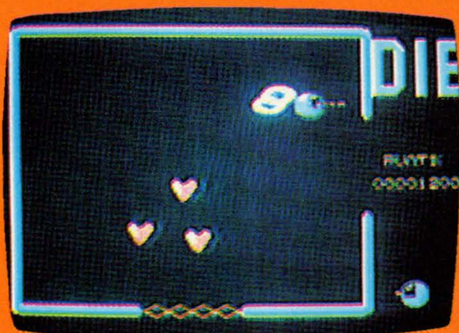
WAR GAMES

8 VIDEOGAMES FAST LOADING "BITURBO"



PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!

DIE



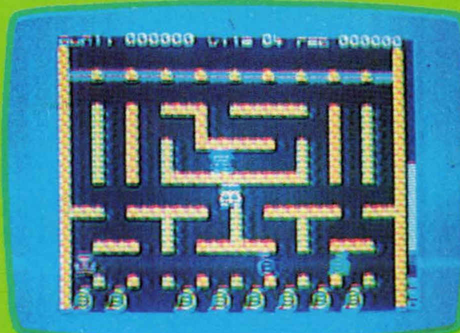
Stanco morto dopo aver trascorso una giornata molto pesante emotivamente ti sei sdraiato sul tuo letto per goderti un sonno ristoratore ma ecco che neanche la tua mente ti permette di riposarti. Ti trovi proiettato a bordo di una navetta in un labirinto di stanze affollate di mostri alieni che appaiono continuamente da alcuni generatori vitali e che dovrai ad uno ad uno abbattere se vuoi sopravvivere. Dopo aver eliminato infatti alcuni mostri ti si apriranno le porte di collegamento delle stanze e avanzando dovrai guadagnarti l'uscita. Ma ricorda mano a mano che procedi nella tua avventura le cose si complicheranno sempre di più mettendo a dura prova la tua prontezza di riflessi e abilità di tiro.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

MONEY



Dagoberto il nuovo tesoriere di palazzo durante uno dei suoi controlli scopre con disappunto che una banda di dispettosi fantasmi guidata dallo spirito di un ladrone stanno tentando di soffiargli di sotto il naso i sacchetti di preziosi con l'intento di trasportarli nella loro cella segreta. Ma senza esitazione il nostro eroe si butterà al loro inseguimento bloccandoli e recuperando il maltolto. Dagoberto dovrà però evitare con cura lo scontro con il pericoloso capo ladrone, ponendo anche attenzione all'apparire della chiave fantasma che gli darà l'accesso alla cella segreta dove precedentemente i tagliaborse avevano nascosto il bottino trafugato. Il compito non sarà facile e richiederà un'estrema velocità di movimento per arrivare infine a rimettere in bell'ordine tutti i sacchetti del prezioso denaro.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

C= + F1	pausa
C= + F3	musica/effetti sonori
C= + F5	fine gioco
SHIFT + F7	reset

HALF PENNY



Un gioco insolito nel quale avrete la possibilità di muovere dei personaggi, combinando le loro azioni per rapinare la banca e spartire il denaro.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO/SPAZIO	salta
O	sinistra
P	destra
E	entrare
1	muratore
2	moglie
3	meccanico
4	idraulico
5	elettricista

UNTIL



Un perfido mago, geloso della bellezza, della prestanza e dell'intelligenza del principe Filiberto, ma soprattutto innamorato della sua promessa sposa gli ha lanciato un incantesimo che lo ha trasportato nel mondo dell'inferno dove ovunque si trova della lava incandescente. Inoltre lo ha trasformato in un orribile scimpanzè che però può agilmente saltare da una parte all'altra. Aiuta Filiberto a fuggire dalla sua prigione facendolo rimbalzare sulle varie lettere disegnate sulle piattaforme, ma stando ben attento a non farlo accadere nella lava. Ricorda che le X danno 10 possibilità di fuoco e che tutto quanto si muove è letale. Riuscirai a farla in barba al mago e a liberare il tuo amico dalla prigionia?

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
Q	fine gioco durante pausa

ON ROLL



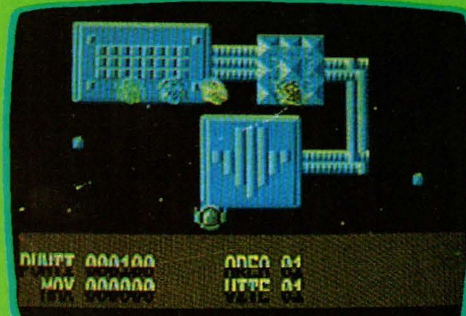
Protagonista di questa folle avventura è un ragazzino birbante che assieme ad alcuni amici ha organizzato una corsa ad ostacoli per le vie della città. Le cose si complicano quando il nostro furfantello si impossessa di uno scooter, rubandolo naturalmente, e i poliziotti si mettono al suo inseguimento. Impennando la motoretta per evitare gli ostacoli Joe, il nostro amico, dovrà percorrere in un tempo limite alcuni tratti di strada facendo attenzione alle vetture che marciano in senso opposto, ai palloni che i suoi amici gli invieranno contro e a non scontrarsi con i muretti, eretti come delle barricate per rendere la gara più emozionante. Ad ogni tratto di percorso superato le difficoltà aumenteranno ma proprio per questo il gioco si farà sempre più appassionante. Ricordate che potrete anche gareggiare contro un vostro amico.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	definisce tasti
F3	musica
F5	effetti
F7	1/2 giocatori

ACE



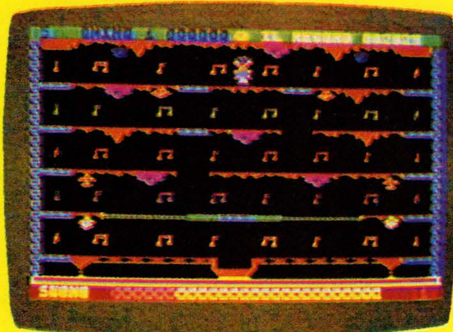
L'asso della astronautica militare della Confederazione Unita è stato informato durante una riunione supersegreta presso il quartier generale che, nonostante la strenua difesa delle nostre forze, dei pirati dello spazio alieni si sono impossessati delle provviste vitali custodite sui cinque pianeti gemelli che circondano la stessa Alpha Omega. Il tuo compito sarà quindi quello di raggiungere questa zona della galassia sorvolare ogni singolo pianeta distruggendo tutte le forme di vita aliena, che incontrerai sul tuo cammino. Se poi riuscirai a raggiungere le installazioni offensive e a colpirle otterrai una supervelocità oltre a numerosi bonus. Potrai anche recuperare delle bombe neutroniche molto utili.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inziio gioco

SING SONG



Accompagna il cantautore alla ricerca delle note perdute nella fabbrica di dischi stando attento a insetti e folletti che ti ostacoleranno.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F7	inizio gioco
SPAZIO	pausa
F3	demo
F5	1/2 giocatori

ROLLEY



Questo gioco consiste in una sfida di pattinaggio ed è diviso in due sezioni, collegate tra di loro: la gara di pattinaggio nel parcheggio e la corsa dei campioni. Tu impersoni un ragazzo che deve ottenere credito dai suoi amici e dagli spettatori. Potrai ottenere dei punti effettuando manovre temerarie con successo, ma il creditometro avanzerà solo riuscendo in trionfi fioriti. Tieni anche un occhio allo sbagliometro perché misura i tuoi sbagli e naturalmente porta ad una perdita di credito. Nella sfida del parcheggio dovrai superare numerose difficoltà passando da porta a porta ottenendo dei punti dai giudici per riuscire a passare al livello successivo, mentre la corsa si tiene in posti sempre diversi con l'aumentare delle difficoltà. Muoviti con dolcezza, perché gli spostamenti bruschi possono essere pericolosi, salta gli ostacoli anziché aggirarli, non perdere tempo tentando di guadagnare tutti i punti possibili, durante la corsa raccogli i rifiuti che potrai scambiare con monete per migliorare i tuoi pattini. Abbiamo verificato che su alcuni CBM-64 il gioco non gira, in tal caso vi consigliamo di procedere nel seguente modo:

1) Attendere fine caricamento
2) Premere tasto di RESET
3) Digitare POKE 40960,58: SYS 2075
4) Premere RETURN

Buon divertimento!!!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

CTRL	pausa
C	musica/effetti sonori
RUN/STOP	fine durante la pausa

DEAR MAD



Molti anni fa una crudele e dispotica civiltà rubò i gioielli di Phoebes e li seppellì sotto le notevoli difese del pianeta Mastron, dove sono rimasti pulsanti fino ad oggi. Ora questa civiltà è decaduta così come le autodifese di Mastron e tu, capitano della squadriglia di recupero, sei determinato a riportare alla luce i gioielli. Fuchi volanti fischiano bassi sulla vostra testa, le loro bombe uccidono. La sabbia del deserto graffia la tua faccia quando la tua auto scivola minacciosa e il tuo cannone laser colpisce le difese. Capsule a forma di occhio ruotanti ti circondano e missili ti inseguono. Quando la tua auto si confronta con gli inseguitori le ruote stridono. Nonostante il tuo livello di energia diminuisca a vista d'occhio tu prosegui nella lotta, dando un occhio in distanza a un faro splendente. Riuscirai a raggiungerlo? Alcuni fari danno delle extra bombe, scudi, vite extra o possono ucciderti. Alla fine di ogni livello avrai un supercombattimento, se riuscirai a sopravvivere passerai al livello successivo.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa
SPAZIO	bombe
M	fuoco
Q	su
A	giù
P	sinistra
O	destra

RODEO



Moltissimi sono i giochi creati per home-computer nei quali si impersona il guidatore di una motocicletta e nei quali i percorsi da seguire presentano difficoltà di vario genere: si passa infatti dal circuito di un autodromo ai rally in luoghi accidentati o persino a corse nel deserto come la Parigi-Dakkar. Ma mai a nessuno era venuto in mente quello che vi proponiamo in questa versione da appassionati stuntmen: il nostro guidatore si trova infatti appeso ad un deltaplano e per superare la prova di qualificazione dovrete guidare la sua motocicletta, evitando naturalmente gli ostacoli posti sulla pista, a congiungersi con lui, in modo che possa atterrarvici sopra. La cosa sembra facile ma dovrete allenarvi a lungo per superare questa difficile fase e poter passare poi alla gara di corsa vera e propria, dove le abilità di stuntmen saranno proprio necessarie.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	pausa
F3	musica
F5	effetti sonori
FUOCO	inizio gioco

GUERRA NAVALE



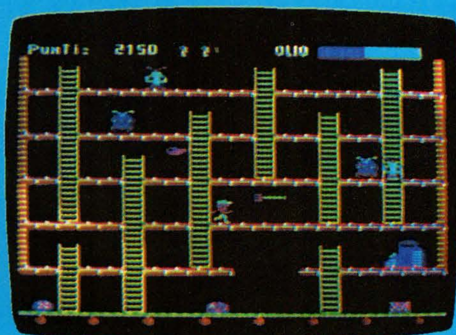
1 maggio 1982: l'aviazione britannica ha attaccato l'aeroporto di Port Stanley, in mano alle forze argentine. Ora i caccia argentini si levano in volo per fare vendetta! La guerra dei nervi è ormai giunta al termine e la scena è pronta per i primi scontri aeronavali della guerra delle Falkland. Eccovi così al posto di comando di un incrociatore britannico; vostro compito sarà difendere la vostra unità da infinite squadriglie di caccia argentini. A vostra disposizione avete una potente contraerea a tiro rapido ed un sofisticato sistema di avvistamento radar che vi consente di avere una visuale pressochè totale di tutto ciò che circonda la vostra nave. A questo punto non vi rimane che fare fuoco a volontà ed abbattere il maggior numero di aerei possibile perchè altrimenti i loro temibili missili ''Sidewinder'' vi ridurranno in poco tempo in un colabrodo!!

TASTI

JOYSTICK PORTA 1 OPZIONALE

SPAZIO	inizio partita/fuoco
CTRL	sinistra
2	destra
1	su
FRECCIA SX	giú

RUNNER



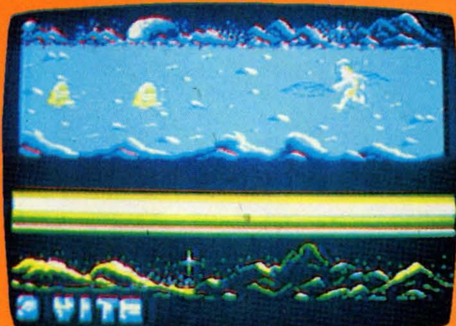
Una fabbrica infestata di spiriti maligni e di topazzi affamati. Per tenere alimentato il generatore ci vuole olio e tanta abilità nel distruggere nemici e ansia!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	salta/prende
A	alto
Z	basso
<	sinistra
>	destra

S.O.S.



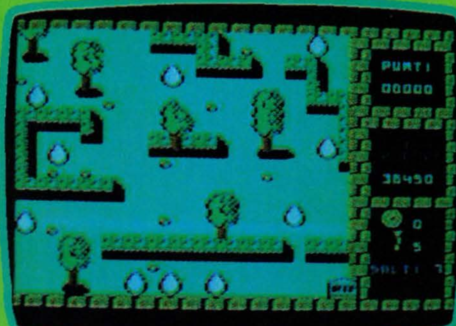
Un messaggio di aiuto ha raggiunto il comando di difesa interstellare su Omicron e immediatamente una pattuglia di caccia è partita alla difesa di quel piccolo pianeta. Il messaggio diceva che inspiegabilmente lo schermo protettivo della base di ricerca all'improvviso era stato disattivato e un gruppo di ribelli alieni si era installato nella base eliminando tutti i terrestri e cercando purtroppo di scoprire a che cosa gli scienziati stessero lavorando. I ribelli hanno anche istituito dei turni di sorveglianza per impedire che qualsiasi risposta a messaggi di aiuto lanciati dalla base potesse avere esito positivo. Scopo quindi del nostro eroe sarà quello di sopravvivere ad ogni costo e ripulire il pianeta da tutte le forze malvagie che lo infestano, naturalmente dovrà sgombrare tutte e due le facce del pianeta ma se riuscirà nella sua missione sarà acclamato da tutti come il migliore.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

NEMBULUS



Nella lontana città di Samarcanda un contadino ha messo a punto un nuovo sistema per la riproduzione dei pulcini, raggiungendo risultati strabilianti che gli permettono di ottenere forti guadagni. Questa sua fortuna, pur se giudicata da molti alquanto strana, ha fatto crescere l'invidia e con questa il desiderio di metterlo in ginocchio, non potendo ottenere quello che Atanasio ha raggiunto. Raggruppatisi in una sorta di club alcuni invidiosi sono riusciti a creare delle nuvole che poco a poco indebiliscono Atanasio impedendogli di raccogliere i semi lasciati a destra e a sinistra dai suoi polli. Come unico mezzo di difesa contro queste nuvole Atanasio potrà usare i suoi stessi polli che passando a forte velocità distruggeranno le nuvolette. Per far schiudere le uova prendi a calci i gusci fin quando non si schiudono. Buon divertimento!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO colpisci

SPAZIO salta

MAMA'S LOVE



Questo gioco è la dimostrazione di come l'amore materno renda la madre incurante dei pericoli o delle sofferenze pur di salvare i propri piccoli. Infatti l'essere-mamma, protagonista di questa avventura, deve rintracciare gli otto piccoli che si sono trovati intrappolati, quando i sistemi difensivi del pianeta Quortron sono entrati in funzione, ma soprattutto isolati e facile preda dei perfidi ragni volanti che cercano di catturarli. Facendo contatto sugli isolatori neutronici la 'mamma' dovrà perlustrare tutte le zone e recuperare uno alla volta i suoi piccoli, che dovrà portare al sicuro nella sua tana. Se riuscirà nella sua missione, il gioco comincerà daccapo ma in una zona più pericolosa.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	setta orologio
F3/4	cambia ora
F5/6	cambia minuti
F5/6	volume
F7/8	colore-bianco/nero

GUERRILLA



Su Hammet vengono addestrati i migliori assaltatori di tutta la galassia perché le asperità del terreno e i numerosi pericoli nascosti ovunque facilitano e sono l'ideale per l'apprendimento delle migliori tecniche di guerriglia. Dopo aver trascorso circa un anno alla scuola teorica e pratica imparando tutto il possibile sei arrivato finalmente al momento dell'esame finale, superato il quale potrai ottenere il tuo diploma e un avanzamento della tua carriera. Vieni paracadutato in una zona boschiva apparentemente disabitata ma ecco che all'improvviso da ogni parte arrivano degli esseri che tentano di eliminarti. Nasconditi quando è il caso, perché non sempre l'attacco è la mossa più astuta, usa il tuo rampino speciale per arrampicarti e stai molto attento ai vespai, che se disturbati rilasceranno mortali vespe. Ricorda di raccogliere anche il cibo perché ti sarà necessario per sopravvivere.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

C	pausa si/no

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64



HIT PARADE





SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A — COUNTER

1 INFILTRATION - 2 FUN TRIP
3 SHIP - 4 SOMMOSSA
5 RALLY - 6 GALAXY
7 GULP - 8 ELI-RAID
9 HUNT UNIT - 10 BILLY BEER
11 BOXING - 12 DEEP RIVER
13 MAGICAL - 14 PHASOR
15 DIE

LATO B

LATO B — COUNTER

16 MONEY - 17 HALF PENNY
18 UNTIL - 19 ON ROLL
20 ACE - 21 SING SONG
22 ROLLEY - 23 DEAR MAD
24 RODEO
25 GUERRA NAVALE
26 RUNNER - 27 S.O.S.
28 NEMBULUS - 29 MAMA'S LOVE
30 GUERRILLA

QUESTA CASSETTA E' DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTÀ

ANNOTAZIONI